

# MERIROSVOLAHTI™

## Pakkauksessa

Säännöt

1 pelilauta

6 taitettavaa pelinappulaa

1 taitettava merirosvo/aarrearkku

1 haastenoppa

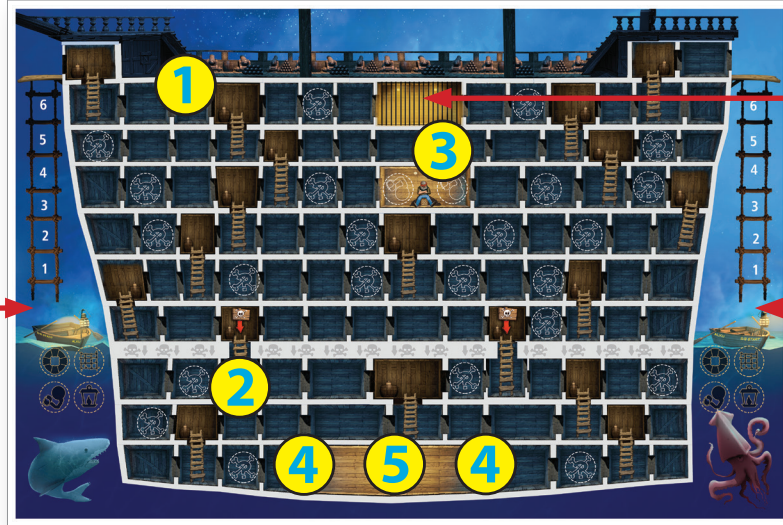
1 tavallinen noppa

7 muovijalkaa

27 laattaa



ALKU



VANKILA

ALKU

## Pelaajia

1-6

## Ennen pelin aloittamista

Levittäkää pelilauta. Taitakaa pelinappulat niin, että ne näyttävät tavallisilta lapsilta (ei "merirosvolapsilta") ja asettakaa ne muovijalkoihin. Siirtäkää lapsinappulat veneisiin aloituspaikoille. Siirtäkää Merirosvo/Aarrearkku-nappula (merirosvopuoli esillä) laivan pohjakerrokseen Aarrekammioon. (5)

Kaikki laatat sekoitetaan ja sijoitetaan peliin – älkää kurkkiko! Hopeanväriset laatat (1) sijoitetaan hopeisen taustapuoli ylöspäin yläkannelle merkittyihin ruutuihin.

Kaksi pallokahlelaattaa (3) sijoitetaan varastoon nukkuvan merirosvon viereen.

Kuusi kullanväristä laattaa (2) sijoitetaan kultainen taustapuoli ylöspäin alakannelle merkittyihin ruutuihin.

Kaksi riippulukkolaattaa (4) sijoitetaan kummallekin puolelle aarrekammiota, suljetun lukon kuva ylöspäin.



## Pelin kulku lyhyesti

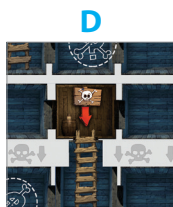
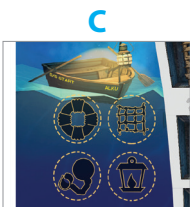
Joukko merirosvoja on hyökännyt kotikaupunkiinne, varastanut kulta-aarteenne ja lukinnut aikuiset vankilaan. Teidän on nyt löydettävä juuri oikeat varustelaatat, jotta onnistutte päihittämään merirosvot ja saamaan kulta-aarteen ja vankilan avaimen takaisin. Mutta olkaa varovaisia – osa pelin laatoista on melko hurjia...

Olette voittaneet merirosvot, jos kaksi teistä lapsista pääsee Aarrekkammioon ja kummallakin on mukanaan oma lyhty, verkko ja pallokahle! Jos taas merirosvot onnistuvat heittämään teidät yli laidan tai lukitsemaan teidät vankilaan niin, että vain yksi teistä lapsista jää vapaaksi – merirosvot ovat voittaneet.

## Peli voi alkaa

Kaikki pelaavat samassa joukkueessa merirosvoja vastaan! Voitatte tai häviätte – yhdessä!

- A.** Yksi pelaaja aloittaa heittämällä tavallista noppaa ja siirtämällä mitä tahansa nappulaa nopan osoittaman silmäluvun verran.
- B.** Kun pelinappula pysähtyy laatan kohdalle, laatan saa kääntää. Kerätkää 2 verkkoa, 2 lyhtyä ja 2 pallokahletta.
- C.** Pankaa löytämäne 6 laattaa merkittyihin kohtiin laivan viereen.
- D.** Kun olette löytäneet kaikki tarvitsemanne varusteet, menkää alakannelle (punaisella merkittyjen sisäänkäyntien kautta). Alas mentyänne ette saa tulla enää ylös.



- E.** Taittakaa alakannelle matkalla olevat pelinappulat toisin päin – ne ovat nyt valmiita kohtaamaan merirosvot, jotka vartioivat aarretta ja avainta.
- F.** Aarrekkammion lukon rikkominen vaatii lekan – se löytyy alakannen laattojen joukosta. Teidän **EI** tarvitse saada tasalukua päästäksenne Aarrekkammioon.

## Kuka voittaa

Olette voittaneet, kun kaksi pelinappulaa pääsee Aarrekkammioon! Taittakaa merirosvonappula toisin päin – löydätte aarteen ja avaimet!



Jos vain yksi lapsinappula on vapaana laivalla, olette hävinneet taiston merirosvoja vastaan, olittepa missä kohdassa pelilautaa tahansa.

## Laattojen selitykset/Tärkeitä varusteita

Teidän pitää löytää ja kerätä 2 pallokahletta (7), 2 lyhtyä (4) ja 2 heittoverkkoa (5), jotta pystytte yllättämään kulta-aarretta ja avainta vahtivat merirosvot! Kun löydätte ne, pankaa ne merkittyihin kohtiin laivan viereen.

**1. Lankku.** Jos joku pelinappuloista joutuu Lankulle, se joutuu kävelemään lankkua pitkin (voitte itse valita kumpaa lankkua). Jos nappula kävelee pitkin lankkua, jonka alla on pelastusrenkas, nappula pelastuu ja sen saa siirtää aloitusruutuun. Jos lankun alla ei ole pelastusrengasta, nappulan tulee hankkiutua maihin, minkä jälkeen se joutuu ulos pelistä (pannaan sivuun).



**2. Merirosvo.** Kun nappula joutuu ruutuun, jossa on Merirosvolaatta, hän joutuu heittämään isoa haastenoppaa, joka kertoo, mitä seuraavaksi tapahtuu (katso haastenopan selitykset). Merirosvolaatta jää löytöpaikalleen ylöspäin käännettynä. Se on edelleen mukana pelissä, joten yritä olla joutumatta sille uudelleen.

**3. Leka.** Jos löydät lekan, voit lyödä heti rikki Aarrekkamion riippulukon! Ovi avautuu, kun käänät riippulukolaatan toisinpäin. Leka pannaan sivuun.

**4. Lyhty.** Sijoita laatat merkittyihin kohtiin laivan viereen.

**5. Heittoverkko.** Sijoita laatat merkittyihin kohtiin laivan viereen.

**6. Pelastusrenkas.** Sijoita pelastusrenkas merkittyyn kohtaan laivan viereen. Jos lankun alla on pelastusrenkas, lankulle joutunut pelastuu. Pelastusrenkas on käytetty yhden pelastuskerran jälkeen, ja se pannaan sen jälkeen sivuun.

**7. Pallokahle.** Pane laatta merkittyyn kohtaan laivan viereen.



## Haastenopan selitykset

Kun joku pelaajista joutuu merirosvolaatan päälle, hänen pitää heittää haastenoppaa ja toimia sen mukaan:

**1. Lankku.** Joudut kävelemään lankkua pitkin. Saat itse valita kumpaa. Jos jomman kumman lankun alla on pelastusrenkas, valitse se lankku.

**2. Vankila.** Merirosvot lukitsevat sinut vankilaan. Nappula pysyy vangittuna kunnes joku heittää numeron kuusi. Silloin nappula vapautuu ja se saa siirtyä yhden askeleen vankilan vieressä olevaan ruutuun (kummalle puolelle vain).

**3. Iloinen ukkeli.** Kävipä tuuri – sinulle ei tapahdu mitään!



## Tarkentavia ohjeita

Jotta pääsette käsiksi nukkuvan merirosvon jalkakahleisiin, teidän pitää heittää nopalla tasaluku. **Yksi** pelinappula hakee **yhden** jalkakahleen. Sama pelinappula saa mennä ulos ja uudelleen sisään eri pelikierroksilla!

Pelaajat saavat kulkea sekä ylös käännettyjen että kääntämättömien laattojen yli (ohi), aiemmin laatan sisältäneen tyhjän ruudun poikki sekä nukkuvan merirosvon varaston läpi. Sen sijaan vankilan kautta **ei** saa kulkea.

Kaikki laivassa olevat ja sinne matkalla olevat pelinappulat ovat vapaita eli mukana pelissä. Sen sijaan vankilassa olevat pelinappulat **EIVÄT** ole vapaita.

**Vinkki! Jos haluatte vaikeuttaa peliä, ottakaa peliin mukaan vähemmän nappuloita!**

**Jos pelaat yksin, heitä noppaa joka kierroksella ja siirrä haluamaasi pelinappulaa. Huom! Sinun tulee saada kaksi pelinappulaa Aarrekkamioon päihittääksesi merirosvot.**

# Kokeile myös muita huippuhauskoja lasten pelejämme!



**Huippuhauskaa!**

